Алхимические запасы

Алхимия — это навык извлечения уникальных свойств из определенных растений, материалов и частей существ, а также объединения этих свойств для создания уникальных субстанций. Даже если вы не обладаете магическими умениями, алхимия поможет воссоздать магический эффект, а произведенный продукт останется не магическим. В состав набора алхимика входят мензурки, контейнеры для смешивания и измерения, а также обычные химические компоненты, необходимые для алхимии. Владение этим набором позволит вам извлекать элементы, необходимые для алхимии, а также добавлять Бонус мастерства к любым проверкам, чтобы создать предмет при помощи набора.

Добыча ингредиентов

Совершите проверку по Интеллекту, добавив Бонус мастерства набором алхимика, против Сложности из таблицы ниже. Вы тратите 1 час времени на сбор ингредиентов. Доступные ингредиенты выбираются Мастером.

СЛ	Метод поиска
10	Тщательный поиск без движения
15	Поиск с движением в медленном темпе
18	Поиск с движением в среднем темпе
21	Поиск с движением в высоком темпе

При провале вы ничего не находите. При успехе вы собираете один ингредиент из Таблицы Ингредиентов. Если вы выкинули 11 или 12, то перебросьте кубик в таблице Специальных Ингредиентов.

Если Мастер разрешает, то вы можете собрать ингредиенты с мертвого или недееспособного существа. Сбор занимает 1d6 минут, а также требует проверку по Интеллекту со Сложность 20. К проверке вы можете добавить Бонус мастерства от набора алхимика. Если вы проваливаете проверку — вы ничего не находите.

Создание по алхимическим рецептам

Существует четыре основные эссенции, которые могут быть извлечены из трав, грибов или частей животных, использующихся в качестве алхимических ингредиентов: **земля** (▲), **вода** (💧), **воздух** (🌬) и **огонь** (🔥). Дополнительно, каждый из собранных элементов может быть собран в одной из двух форм энергии: **положительной** (☀) и **отрицательной** (☾). Эта форма энергии предаст вашим творениям новые свойства.

В разделе «Алхимические рецепты» ниже перечислены все рецепты, которые знает любой алхимик с навыком владения алхимическими инструментами. В каждом рецепте указан тип и количество алхимической эссенции, необходимой для создания предмета. Может быть использован любой набор ингредиентов, если они соответствуют комбинации.

Когда вы начинается создание, все ингредиенты мгновенно поглощаются. Алхимик должен потратить 4-часовые сессии не отвлекаясь, а также потратить 25 золотых на каждую сессию. В конце 4-часовой сессии совершите проверку Интеллекта с Бонусом мастерства от набора алхимика. Сложность броска равна **6 + удвоенное количество элементов**, используемых при создании. При успехе вы сумели создать предмет, при провале — нет. Отметим, что Специальные ингредиенты требуют только 2 составляющих, поэтому Сложность броска будет ниже.

Любой предмет, стоимостью 25 золотых и ниже, может быть создан «в поле». Более дорогие предметы требуют спокойной обстановки, к примеру, комнаты в таверне.

Обычные ингредиенты

d12	Название	Элемент
1—2	Лоза	▲
3—4	Плащ аманита	💧
5—6	Шелк из укропа	🌬
7—8	Грудная клетка светлячка	🔥
9	Светящееся семечко	☀
10	Корни пустоты	☾
11—12	Бросьте кубик в таблице ниже	-

Специальные ингредиенты

d8	Название	Элемент	d8	Название	Элемент
1	Сердце Железнодрева	▲+▲	5	Синяя тенежаба	▲+💧
2	Гидрополох	💧+💧	6	Морозный саженец	💧+🌬
3	Шепчущий стебель	🌬+🌬	7	Святящаяся крышка	🌬+🔥
4	Цветок Дракуса	🔥+🔥	8	Травяной шарик	🔥+▲

Создание алхимических бомб

Даже без четких инструкций умный алхимик способен использовать особенности разных элементов для создания смертельных эффектов. Вместо того, чтобы строго следовать рецепту, вы можете использовать свои навыки, потратив 25 зм для создания алхимической бомбы. Эта колба с взрывоопасной жидкостью может быть брошена на расстоянии 20 футов. При столкновении она разбивается, поражая область в радиусе 5 футов. Вы можете совместить до 6 свойств веществ, согласно таблице Общих Алхимических эффектов ниже. Бомба стоит 10 зм, а также 15 зм за каждый дополнительный эффект.

Общие алхимические эффекты

Эффекты элементов

▲+▲	Вы бросаете шрапнель, которая наносит 1d4 колющего урона всем существам в радиусе 10 футов от столкновения, проваливших проверку по Ловкости со Сл 10.
💧+💧	Вылейте лужу скользкого масла. Существо, провалившее Спасбросок по Ловкости со Сл 10, падает на землю.
🌬+🌬	Нанесите 1d4 урона молнией при контакте. Нанесите удвоенный урон, если цель касается металла или использует металлическое оружие или броню.
🔥+🔥	Нанесите 1d4 урона огнем. Нанесите двойной урон, если цель носит тканевую или кожаную броню.
▲+💧	Испачкайте цель гелем, который к ней прилипнет. Каждый раунд любой эффект, который нанесет урон, нанесет дополнительно 1 единицу урона, пока цель не потратит действие и не совершит проверку по Ловкости со Сл 10 для того, чтобы убрать слизь.
💧+🌬	Нанесите 1d4 урона холодом при контакте. Снизьте скорость передвижения цели на 10 футов до конца следующего раунда.
🌬+🔥	Заполните 10- футовый куб туманом на 1d4 раундов. Пока туман не рассеется, местность считается ограниченной по обзору.
🔥+▲	Нанесите 1d8 урона кислотой при контакте.
☀	Удвойте количество кубиков для нанесения урона.
☾	Увеличьте радиус всех эффектов на 5 футов.

ART: Alchemy Table Concept Art by Bethesda Softworks

Алхимические рецепты

Алхимический огонь (50 зм) x2 x1 x1 x1 . Эта липкая и клейкая жидкость загорается, когда попадает на воздух. В качестве атаки дальнего боя вы можете бросить емкость на 20 футов, которая разобьется от столкновения. При попадании цель получает 1d4 урона огнем в начале каждого своего хода. Существо может прекратить получение урона, использовав действие и пройдя проверку по Ловкости со Сл 10, чтобы потушить пламя.

Алхимический холод (50 зм) x2 x2 x1 . Эта блестящая мутная жидкость замораживает плоть, когда соприкасается с воздухом. В качестве атаки дальнего боя вы можете бросить емкость на 20 футов, которая разобьется при столкновении. При попадании цель получает 4d4 урона холодом или половину этого урона, если оказалась под воздействием брызг вещества. В течение следующей минуты после попадания скорость цели снижена на 15 футов и никакие бонусы на передвижения не работают. Существо может прекратить действие эффекта, потратив действие и пройдя проверку по Сила по Сл 10.

Алхимическая искра (50 зм) x4 x1 . Колба, содержащая в себе алхимическую искру, обладает двойными стенками, в каждой из которых скрыт инертный газ. В качестве атаки дальнего боя вы можете бросить емкость на 20 футов, которая разобьется при столкновении. Как только оба газа смешиваются, алхимическая реакция создает мощный электрический заряд, который наносит цели 3d4 урона молнией. Другие существа в пределах 5 футов от изначальной цели получат половину урона, если провалят Спасбросок по Ловкости со Сл 10. Существа, носящие металлические доспехи и держащие в руках оружие, совершают Спасброски с помехой.

Дыхательная бутыль (20 зм) x3. Эта большая бутыль содержит пористое вещество, в которое был превращен воздух. Бутыль может быть использована под водой на глубине до 30 футов или в любом другом окружении с недостатком воздуха. Персонаж может вскрыть бутыль и вдохнуть чистый свежий воздух, который позволит дышать при помощи вдохов из бутылки в течение 1 минуты. После этого содержимое бутылки считается израсходованным. Бутылку можно заткнуть в любой момент, если вы не хотите использовать весь воздух сразу же.

Пыль сухости, 3 дозы (60 зм) x3 x2 . Вы можете потратить действие, чтобы зачерпнуть щепотку (одну дозу) из небольшой сумки, а затем бросить ее в воду. 15-футовый куб воды ужмется до небольшого камушка, которая будет плавать или лежать там, где была использована пыль. Камушек ничего не весит. Кто-то может использовать действие, чтобы ударить его о твердую поверхность, отчего камешек расколется и выпустит содержащую в нем воду. Элементали, состоящие в основном из воды, на которых попала пыль должны преуспеть в Спасброске по Телосложению со Сл 1. При провале цель получит 10d6 некротического урона, а при успехе — половину урона.

Огненный порошок (10 зм) x1 x1. Порошок, похожий на пепел, можно в качестве действия распылить над чем-то, что производит огонь (факел, костер), отчего пламя мгновенно тухнет. При помощи этого порошка можно потушить алхимический огонь. Горящий персонаж может потратить одну дозу огненного порошка, чтобы прекратить эффект. Дополнительно огненный порошок может ранить огненных элементалей, которые получат 1d8 урона, если по ним попадут атакой ближнего боя. Огненный порошок никак не влияет на лаву или существ из магмы, а также на тех, кто просто сильно горяч, а не горит.

Вспыхивающий шарик (25 зм) x2 x1 . Этот небольшой шарик часто маскируют под пуговицу или нечто подобное. Вы можете бросить шарик на 10 футов вперед. При столкновении с твердой поверхностью шарик взрывается, испуская яркую вспышку. Все существа в радиусе 15 футов должны совершить проверку по Телосложению со Сл 15 или будут ослеплены на 1 раунд.

Мгновенная веревка (75 зм) x2 x2 x1. Этот большой водяной пузырь содержит в себе синее вязкое вещество. Если пузырь проткнуть и сделать так, чтобы вещество начало вытекать из пузыря в течение 1 минуты, вещество становится очень прочным и превращается в веревку, которая превращается в порошок спустя 2 часа. Мгновенная веревка может быть оборвана успешной проверкой по Силе со Сл 20. Пузырь содержит в себе до 300 фунтов вещества, которое может стать веревкой.

Плавильный порошок, 2 дозы (25 зм) x1 x2. Этот порошок блестит как маленькие рубины даже в полной темноте. Одна доза может расплавить до 1 куб. фут льда. Если существо из льда попадает под действие порошка, то оно должно совершить Спасбросок по Телосложению с Сл 13. При провале оно получит 2d6 урона кислотой, а при успехе — только половину урона.

Ночной взгляд (25 зм) x1 x1 x1. Этот густой жирный гель может быть нанесен на невооруженный глаз, даруя темновидение на 60 футов на 10 минут. Глаза становятся очень чувствительны к свету на этот срок. Когда существо попадает под яркий свет, оно совершает с помехой броски атаки, а также все проверки по Внимательности (Мудрость), основанные на зрении.

Дымовая палка (20 зм) x2 x1. Это обработанное веществом палка создает дым, когда будет подожжена. Дым заполняет 10-футовый куб, затрудняя обзор. Палка перестает испускать дым через 1 раунд, после чего дым рассеивается сам по себе.

Едкая дымовая палка (40 зм) x2 x2 x1 . Этот дым пахнет очень плохо. Он не только затрудняет обзор, но и вызывает тошноту у всех, кто его вдыхает и тех, кто провалит Спасбросок по Телосложению со Сл 15. Существа становятся недееспособными на все время действия дыма.

Сигнальный порошок, 5 доз (25 зм) x2 x1 . Одна доза бесцветного порошка покрывает 5-футовый квадрат. Любое Маленькое или Среднее существо, которое наступит на порошок, станет причиной небольшого безвредного взрыва, который издает звук сломанной ветки и небольшую вспышку света. Этот эффект позволит вам услышать крадущихся персонажей, а также обнаружить их местоположение. Вы будете знать, где они находятся, даже если они невидимы или в области нет света. Существа, стоящие неподвижно, не могут быть обнаружены. Порошок может быть обнаружен успешной проверкой Анализ (Мудрость) со Сл 18.

Сумка-лепучка (50 зм) x2 x2 . Эта хрупка ткань содержит в себе нити из волокнистой слизи, которые расширяются и становятся липкими на воздухе. В качестве действия вы можете бросить ткань на 30 футов, накладывая эффект, схожий с заклинанием паутина, но только на 5-футовый куб и на 1 минуту. Сумка-лепучка не действует на существ, чей размер превышает Огромный, а также на бесплотных и бесформенных созданий.

Титановый клей (55 зм) x2 x1 x1. Керамическая трубка может быть сломана сверху, из которой можно вылить сильный и быстро схватывающий клей, который соединяет части за 1 раунд. Скрепленные части можно разделить успешной проверкой по Силе со Сл 20. Скрепленные клеем части могут выдержать до 500 фунтов веса.

ART: Mountains by Vittorio Maria Vecchi, Drop by Wayne Tyler Sall, Air by Vectors Market, Fire by Lloyd Humphreys, Sun (public domain), Moon by Edward Boatman